It's A Knockout

 It's A Knockout runs on the Amstrad CPC 464, 664, 6128 micro computers.

Take part in Europe's biggest fun competition. You'll be slipping in sloppy fruit flans, escaping from the Titanic and much, much more as you battle for first place. Each country competes in it's own characteristic way from the fiery Italians to the crafty Frenchmen -so depending on who you choose to be can give you many game variations. Now flex your fingers, and load up the fun - It's a Knock Out!

LOADING

CPC 464

Place the rewound cassette in the cassette deck type RUN" and then press ENTER key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type |TAPE then press ENTER key Then type RUN" and press ENTER key. After loading press FIRE (The | symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key).

CPC 664 and 6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type TAPE then press ENTER key Then type RUN" and press ENTER key follow the instructions as they appear on screen. After loading press FIRE

NUMBER OF PLAYERS

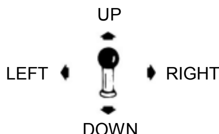
Enter the number of players required, up to a maximum of six, using keys 1-6. If you do not choose to play with the maximum number of players then the computer will assume the play of the remaining countries. Each number is allotted a particular country as shown on screen - you can therefore choose which country you wish to play as.

CONTROLS

KEYBOARD

ABORT	–	1&2
SOUND ON/OFF	–	3/4
UP	–	Q
DOWN	–	A
LEFT	–	V
RIGHT	–	B
FIRE	–	C N SPACE

JOYSTICK



EVENTS & MARATHON

There are five events plus the Marathon (Bronte Bash) which each player must take part in random order.
The Marathon is played once by a single player between each of the five other events so that a total of six marathons is played in random order. Messages will appear indicating which country (player) is next to play and in which event Countries being played by the computer score without the event being displayed. All events including the Marathon are against the clock and your score for each event will appear at the bottom of the screen.

MARATHON - BRONTE BASH

A weight controlled by the player is suspended above a row of six craters.
A brontasaurus will appear at random and after moving its head from side to side will disappear again.
The object of the game is to move the weight from side to side and drop it at the correct time to hit the brontasaurus.
A small brontasaurus will appear at the bottom of the screen for each hit.
The game will get progressively harder as more brontasaurus' are hit and will end when the time at the bottom of the screen runs out.

CONTROLS

LEFT&RIGHT – MOVE WEIGHT
FIRE – DROP WEIGHT

FLYING FLANS

Two men using a seesaw and a large mallet catapult creamy, fruit flans over a high wall. As the waiter you must catch the flans on your tray and carry them off to the right of the screen. As you catch more flans then the faster more flans will be catapulted over the wall. Beware not to miss catching any flans as this will make the ground very slippy!

CONTROLS

LEFT&RIGHT – MOVES WAITER

HARLEM HOPPERS

You must catch as many balls as they fly towards you after being rolled down a camel's back. Sounds easy? ... Just try running towards them on a slippery, slimey surface while being held back by a long elastic band! As you run out of strength you will find it more difficult to move towards the camel.

CONTROLS

RIGHT to move right and RIGHT to slow you down on the way back.

TITANIC DROP

Four people each slide down a rope from the Titanic and each has to land in a lifebelt There are four lifebelts whose colours vary, as do the points scored for landing in them. The score will appear at the bottom of the screen.

CONTROLS

UP – JUMP UP ONTO ROPE
DOWN – DROP OFF INTO SEA

DIET OF WORMS

Two chickens are in a field trying to peck worms out of holes in the ground.
One of these is controlled by the computer, and the other by the player.
The object of the game is to catch as many worms as possible and take each one back to a tray (the player's tray is on the left).
Only one worm can be caught at a time and the tray will flash when you have done so.
Each time the player drops a worm in the tray a worm will be displayed at the bottom of the screen.

CONTROLS

UP, DOWN	–	JUMP UP, DOWN
LEFT, RIGHT	–	WALK
FIRE	–	PECK

OBSTACLE RACE

You must run or jump as far as possible negotiating various objects on the way which can slow you down or knock you over.
The computer screen controls an identical runner in the lower half of the screen which you must keep up with to get a good score.
The distances moved by each runner are shown at the bottom of the screen.

CONTROLS

LEFT, RIGHT	–	MOVE LEFT & RIGHT LEG ALTERNATELY I.E. TO RUN
FIRE	–	JUMP (you can jump further if you are running when fire is pressed)

ITS A KNOCKOUT

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading.
IF FOR ANY REASON YOU HAVE DIFFICULTY IN RUNNING THE PROGRAM, AND BELIEVE THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT DIRECT TO
MR. YATES, OCEAN SOFTWARE LIMITED,
6 CENTRAL STREET, MANCHESTER M2 5NS.
Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Produced by D. C. Ward.

By arrangement with B.B.C. Enterprises Limited.



It's A Knockout

 Spiel ohne Grenzen kann an den Amstrad CPC 464, 664 6128 Microcomputers abgespielt werden.

SPIEL OHNE GRENZEN

Nimm teil an Europas größtem Plauschwettbewerb. Du wirst in schlabberigen Kuchen herumrutschen, von der Titanic entkommen und noch vieles mehr im Kampf um den ersten Platz. Jedes Land kämpft auf seine eigene charakteristische Art, von den feurigen Italienern zu den schlauen Franzosen - je nach dem, wen Du zu spielen wählst, erhältst Du viele verschiedene Spielvariationen. Nun lockere Deine Finger für - Spiel ohne Grenzen!

LADEN

CPC 464

Lege die zurückgespulte Kassette in das Kassettenteil, tippe RUN" und danach drücke die ENTER Taste. Folge den Instruktionen wie sie auf dem Bildschirm erscheinen. Falls ein Diskettenlaufwerk angeschlossen ist, tippe '*' TAPE und danach drücke die ENTER Taste. Anschliessend tippe RUN" und drücke die ENTER Taste. (Das '*',Symbol erhältst Du indem Du die UmschalterTaste festhältst und ° drückst) Nach dem Laden den FIRE

CPC 664 und 6128

Schließt, einen geeigneten Kassettenrekorder an und versichere Dich, de die korrekten Kabel angeschlossen sind, wie es in der Anleitung für Benützer beschrieben ist. Lege die zurückgespulte Kassette in den Rekorder und tippe 1 TAPE und danach drücke die ENTER Taste. Anschliessend tippe RUN" und drücke die ENTER Taste und folge den Anweisungen wie sie auf dem Bildschirm erscheinen. Nach dem Laden den FIRE

ANZAHL SPIELER

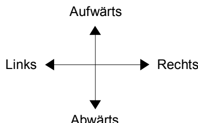
Gib die nötige Anzahl Spieler mit den Tasten 1 - 6 ein, sechs ist das Maximum. Wenn Du mit weniger Spielern spielst, übernimmt der Computer das Spiel der restlichen Landen Jede Nummer gehört zu einem bestimmten Land, wie auf dem Bildschirm angezeigt - Du kannst somit wählen, für welches Land Du spielen willst.

STEUERUNGEN

TASTATUR

1 & 2	–	Abbrechen
3/4	–	Ton an/abstellen
Q	–	Aufwärts
A	–	Abwärts
V	–	Links
B	–	Rechts
C N SPACE	–	Feuer

JOYSTICK



WETTKÄMPFE UND MARATHON

Es gibt fünf Wettkämpfe und den Marathon (Hau' den Bronto), welche jeder Spieler in willkürlicher Reihenfolge bestreiten muß.

Der Marathon wird von einem einzelnen Spieler einmal zwischen den andern Wettkämpfen gespielt, so daß total sechs Marathons in willkürlicher Reihenfolge gespielt werden. Nachrichten erscheinen um anzuzeigen, welches Land (Spieler) als

nächstes spielt und in welchem Wettkampf. Länder welche vom Computer gespielt werden punkten, ohne daß der Wettkampf gezeigt wird. Alle Wettkämpfe einschließlich des Marathons gehen auf Zeit und Deine Punktzahl für jeden Wettkampf erscheint unten am Bildschirm.

MARATHON - HAU' DEN BRONTO

Ein Gewicht, welches vom Spieler kontrolliert wird, hängt über einer Reihe von sechs Kratern. Ein Brontosaurier erscheintwillkürlich und verschwindet wieder, nachdem er seinen Kopf hin und herbewegt hat Das Ziel des Spiels ist es, das Gewicht hin und herzubewegen, und im rechten Moment fallen zu lassen, um den Brontosaurier zu treffen. Ein kleiner Brontosaurier erscheint unten auf dem Bildschirm für jeden Treffer. Das Spiel wird immer schwierigen je mehr Brontosaurier getroffen werden, und endet, wenn die Zeit unten am Bildschirm abgelaufen ist.

STEUERUNGEN

LINKS UND RECHTS – GEWICHT BEWEGEN
FEUER – GEWICHT FALLENLASSEN

FLIEGENDE KUCHEN

Zwei Männer mit einer Schaukel und einem großen Holzhammer schleudern cremige Fruchtkuchen über eine hohe Wand. Als Kellner mußt Du die fliegenden Kuchen mit Deinem Servierbrett auffangen und auf dem Bildschirm nach rechts tragen. Je mehr Kuchen Du auffängst, umso schneller werden Sie über die Wand geschleudert Paß auf, de Du keine verpaßt, denn sie machen den Boden sehr schlüpfrig!

STEUERUNGEN

Links & rechts - bewegt den Kellner

HARLEM HÜPFER

Du mußt soviele Bälle wie möglich auffangen, welche auf Dich zufliegen, nachdem sie vom Rücken eines Kamels gerollt worden sind. Klingt einfach?... Versuch mal, ihnen auf einer schlüpfrigen, schleimigen Oberfläche entgegenzulaufen, während Du von einem Gummiband zurückgehalten wirst! Während Dir die Kraft ausgeht, wirst Du es immer schwieriger finden, auf das Kamel zuzugehen.

STEUERUNGEN – RECHTS um nach rechts zu gehen. Zum Verlangsamen ziehst Du auf dem Rückweg nach RECHTS

TITANIC ABSPRUNG

Vier Spieler rutschen jeder an einem Tau von der Titanic hinunter und jeder muß in einem Rettungsring landen. Es gibt vier Rettungsringe in verschiedenen Farben, jeder mit einer andem Punktezahl für eine Landung. Die erzielten Punkte erscheinen unten auf dem Bildschirm.

STEUERUNGEN

AUF – SPRING HINAUF ANS TAU
AB – LASS DICH INS MEER FALLEN
WURMDIÄT

Zwei Hühner sind in einem Feld und versuchen, Würmer aus einem Loch im Boden zu picken. Das eine wird vom Computer kontrolliert, das andere vom Spieler. Das Ziel des Spiels ist, so viele Würmer wie möglich zu fangen und jeden zurück auf ein Tablett (dasjenige des Spielers ist links) zu legen. Nur ein Wurm kann aufs Mal aufgepickt werden, und das Tablett blinkt,wenn Du einen erwischt hast Für jeden Wurm, den der Spieler auf sein Tablett legt, erscheint ein Wurm unten auf dem Bildschirm.

STEUERUNGEN

AUF,AB – SPRING RAUF, RUNTER
LINKS, RECHTS – GEHEN
FEUER – PICK

HINDERNISLAUF

Du mußt so weit wie möglich laufen oder springen und mit verschiedenen Hindernis- fertig werden, welche Dich verlangsamen oder umwerfen. Der Computer kontrolliert einen gleichen Spieler in der unteren Hälfte des Bildschirms, mit welchem Du mithalten mußt, um ein gutes Resultat zu erzielen. Die Distanzen, die jeder Spielerzurückgelegt hat, erscheinen unten am Bildschirm.

STEUERUNGEN

LINKS, RECHTS – BEWEG DAS RECHTE UND LINKE BEIN ABWECHSLUNGSWEISE ZUM LAUFEN
FEUER – SPRINGEN (Du kannst weiter springen, wenn Du läufst, während Du FEUER drückst
VIEL GLUCK

HERAUSGEBER

Hergestellt von D.C. Ward

By arrangement with BBC Enterprises Limited.

It's A Knockout

 Jeux sans frontières passent sur les micro-ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128.

JEUX SANS FRONTIERES

Prenez part au plus grand jeu d'Europe. Vous allez glisser sur des tartes à la crème aux fruits visqueuses, vous échappez du Titanic et beaucoup, beaucoup d'autres choses encore en luttant pour la première place. Chaque pays joue à sa façon la plus typique, des italiens ardents et impétueux aux français astucieux et rusés - ainsi donc, décider quel pays être vous donne des variantes de jeu infinies. Et maintenant un petit assouplissement des doigts et vous êtes prêt - à participer -jeux sans frontières!

CPC 464

Mettre la cassette rembobinée dans la platine cassette, taper RUN puis appuyer sur la touche ENTER. Suivre les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran. Si une unité disque est attachée, taper |TAPE puis appuyer sur la touche ENTER. Puis taper RUN et appuyer sur la touche ENTER. (On obtient le symbole | en sélectionnant majuscule et en appuyant sur la touche @). appuyer sur le bouton LIRE

CPC 664 et 6128

Brancher un magnétophone à cassette approprié en vérifiant que tous les fils sont bien attachés comme indiqué dans le Manuel d'Instructions des Utilisateurs / Mettre la cassette renbobinée dans le magnétophone et taper TAPE puis appuyer sur la touche ENTER. Taper ensuite RUN puis appuyer sur la touche ENTER et suivre les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran. appuyer sur le bouton FIRE

NOMBRE DE JOUEURS

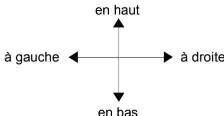
Donner le nombre de joueurs désiré, six joueurs maximum, en utilisant les touches 16. Si vous ne voulez pas jouer avec le nombre maximal de joueurs, l'ordinateur se chargera déjouer pour les pays non choisis. Chaque numéro correspond à un pays particulier comme affiché sur l'écran - vous pouvez donc choisir quel pays être .

COMMANDES

CLAVIER

1 & 2	–	ABANDON
3/4	–	SON MIS/ARRETE
Q	–	EN HAUT
A	–	EN BAS
V	–	GAUCHE
B	–	DROITE
C N SPACE	–	TIR

LEVIER



EPREUVES ET MARATHON

Les jeux comprennent cinq épreuves plus le Marathon (Abattre le Brontosaure) auxquels chaque joueur doit participer au hasard. Le Marathon est joué une fois par un -[joueur entre chacune des cinq autres épreuves, de sorte qu'un total de sa marathons mot joués dans un ordre au hasard. Des messages paraîtront pour indiquer quel pays Joueur) est le suivant et à quelle épreuve il doit jouer. Les pays qui sont joués par] 'ordinateur marquent des points sans que l'épreuve paraisse sur l'écran. Toutes les épreuves et le marathon sont joués contre la montre et les points que vous obtenez pour chaque épreuve sont affichés en bas de l'écran.

MARATHON - ABATTRE LE BRONTOSAURE

-e joueur contrôle un poids suspendu au-dessus d'une rangée de cratères.
Un brontosaure apparaîtra au hasard et disparaîtra après avoir tourné la tête d'un côté puis de l'autre. Le but du jeu consiste à déplacer le poids d'un côté à l'autre et de le laisser tomber au bon moment pour toucher le brontosaure.
Un petit brontosaure apparaîtra en bas de l'écran pour chaque but marqué.
Le jeu deviendra de plus en plus difficile au fur et à mesure que de plus en plus de brontosaures sont touchés et il se terminera à l'expiration du temps affiché en bas de l'écran.

COMMANDES

DROITE & GAUCHE – Déplacer le poids
FIRE – Laisser tomber le poids.

TARTES VOLANTES

Deux hommes équipés d'une bascule et d'un gros maillet catapultent des tartes aux fruits et à la crème par-dessus un très haut mur En votre qualité de maître d'hôtel, vous devez attraper les tartes avec votre plateau et les emporter à droite de l'écran. Au fur et à mesure que vous attrapez de plus en plus de tartes, les tartes seront catapultées de plus en plus vite pardessus le mur. Faites bien attention de ne pas rater les tartes qui en s'écrasant par terre, rendront le sol très glissant!

COMMANDES - A gauche et à droite - déplace le maître d hôtel

HARLEM HOPPERS

Vous devez attraper le plus de balles possible tandis qu'elles volent vers vous après avoir roulé le long du dos d'un chameau. Ça a l'air facile, ri est-pas? Mais essayez donc de courir vers ces balles sur une surface dérapante et visqueuse tout en étant retenu par un gros élastique! Tandis que vous courez à bout de force. vous aurez de plus en plus de mal à vous rapprocher du chameau

COMMANDES - DROITE pour aller à droite et pour ralentir aller vers DROITE en revenant.

DESCENTE DU TITANIC

Quatre personnes descendent chacune par une corde du Titanic et doivent atterrir sur une ceinture de sauvetage II y a quatre ceintures de sauvetage de couleur différente qui, selon leur couleur, donnent des points différents aux personnes qui atterrissent dessus. Les points obtenus seront affichés en bas de l'écran.

COMMANDES

EN HAUT – SAUTER SUR LA CORDE
EN BAS – TOMBER A L'EAU

DIÈTE DE VERS DE TERRE

Deux poulets sont dans un champ et essaient de picorer des vers qui sortent d'un trou dans la terre.
L'un de ces poulets est commandé par l'ordinateur et l'autre par le joueur.
Le but du jeu est d'attraper le plus de vers possible et de les rapporter un par un et de les mettre sur un plateau (le plateau du joueur est à gauche).
On ne peut attraper qu'un seul ver à la fois et le plateau clignotera à chaque fois.
Chaque fois qu'un joueur laisse tomber un ver sur le plateau. un ver paraîtra en bas de l'écran.

COMMANDES

EN-HAUT, EN-BAS – SAUTER EN HAUT,EN-BAS
DROITE, GAUCHE – MARCHER
FIRE – PICORER

COURSE D'OBSTACLES

Vous devez courir ou sauter le plus loin possible tout en négociant toute une série d'obstacles divers qui vous font ralentir ou tomber.
L'ordinateur commande un coureur identique dans la partie inférieure de l'écran; ne vous laissez pas devancer si vous voulez obtenir un bon score!
La distance parcourue par chaque coureur est affichée en bas de l'écran.

COMMANDES

GAUCHE, DROITE – DEPLACER ALTERNATIVEMENT LA JAMBE GAUCHE ET LA JAMBE DROITE POUR COURIR.
FIRE – SAUTER (vous pouvez sauter plus loin si vous courez en appuyant sur FIRE).

GÉNÉRIQUE